

Гудова М.Ю., Лисовец И.М., Рубцова Е.В.

Gudova M. Y., Lisovets I.M., Rubtsova E.V.

ММИР В ЭПОХУ ПОСТГРАМОТНОСТИ

MMIR IN THE POST-LITERARY EPOCH

MargGoodova@gmail.com

*ФГАОУ ВПО «УрФУ имени первого Президента России Б.Н.Ельцина»
г. Екатеринбург*



Доклад раскрывает необходимость и опыт создания мультимедийного образовательного ресурса «Эстетика» в технологии Media Transformer в связи с изменением социокультурной среды современного образовательного процесса – наступлением эпохи постграмотности.

Report discusses the need for, and experience in creating multimedia educational resource “Aesthetics” in Technology Media Transformer. This point is determined by radical changes in socio-cultural environment of modern educational process – the advent of post-literary epoch.

Каждый преподаватель сегодня знает, что студенты «не читают», но при этом студентов, как и всегда в университетах, необходимо учить, они должны полезными знаниями и разнообразными умениями овладевать, и необходимые для профессиональной и социальной жизни навыки, так или иначе, вырабатывать.

Интернет – этот мультимедийный суперхайвей, как проводник и источник самой разнообразной информации, одновременно и ставит преподавателя и студента в новые образовательные условия, и взыскует их совместного отклика на технологические вызовы современности.

«Не любовь» современных студентов к чтению или постграмотность, при поверхностном взгляде на проблему кажущаяся тотальной безграмотностью «компьютерного поколения», в ходе внимательного культурологического анализа предстает как совсем иной содержательный феномен. Постграмотность – это культурно-историческая форма грамотности, вбирающая в себя каждую из предшествующих форм. Быть грамотным сегодня означает владеть всеми формами письма и чтения, востребованными в современной культуре и цивилизации. Современный культурный человек постепенно научается считывать и передавать информацию изначально в картинках, затем в условных знаках и символах и, наконец, посредством связного и сложноорганизованного письменного текста. Современный цивилизованный человек, с одной стороны, последовательно проходит все стадии развития грамотности в культуре от пиктографии до книжности, а с другой стороны, так же последовательно готовится к овладению компьютерной грамотностью, условием которого является освоение и пиктографического, и символического, и алфавитного письма.

В новых образовательных условиях постграмотности, еще не известно, чья задача сложнее: студентов, которые воспринимают ситуацию постграмотности и Интернет как нечто квази-природное и квази-естественное в их жизни, или преподавателей, которые точно знают и хорошо помнят, что были времена, когда проблем с чтением и Интернетом не было совсем, и относятся к возможностям Интернета с большой настороженностью и опаской. В восприятии многих преподавателей – Интернет – это та технология, которая сводит усилия по преподаванию в рамках традиционных образовательных технологий к минимуму результативности: весь тот объем знания, который преподаватель добывал

ценой большого многолетнего труда и хотел бы передать или проверить, студент может с легкостью «скачать».

Преподавателям со стажем преодолеть сложившуюся традиционную педагогическую технологию, включающую в себя определенную методику преподавания, годами и десятилетиями выработанный стиль общения со студентами, опробованные приемы управления познавательной деятельностью, надежные критерии и способы оценки, чрезвычайно тяжело. Между тем, осознанно высказываемым требованием студенческой аудитории является использование преподавателем возможностей новых образовательных технологий. Современные студенты часто сравнивают содержание лекций преподавателя с содержанием популярных Интернет-ресурсов по проблематике изучения, и не стесняются высказывать замечания о разногласиях и несовпадениях точек зрения при обсуждении проблемных вопросов на занятиях. Это могло бы возмутить преподавателя, если бы он не знал об образовательных Интернет-технологиях. Компетентного преподавателя такой подход студентов мотивирует на создание собственных электронных образовательных ресурсов, мультимедийных интерактивных ресурсов, сетевых курсов, взаимодействуя с которыми мультимедийным сетевым образом студент будет получать информацию из Интернета, но загруженную квалифицированным преподавателем, а не теми пользователями, кто не может гарантировать качество интеллектуального продукта.

Одной из наиболее интересных программ, которые позволяют преподавателям самим создавать образовательные ресурсы, их обновлять, раскрывать, делать их максимально отвечающими целям комбинированного (аудиторно-электронного) или электронного образования, на наш взгляд является программа MediaTransformer. Это кроссплатформенная система совместной разработки мультимедийных образовательных курсов и непосредственного взаимодействия всех участников образовательного процесса.

На первом этапе загрузки контента дисциплины в MediaTransformer необходима предварительно разработанная педагогическая концепция проекта, начиная от педагогического проектирования сценария ресурса до разработки содержательных блоков-модулей, определения их целей, способов подачи контента, методической коррекции предлагаемых активных средств обучения, разработки тестов для текущего и итогового контроля студентов, что позволяет в полной мере разработать дизайн дисциплины в Интернет-ресурсе и реализовать идеологию компетентностного обучения.

Второй этап работы с электронным ресурсом в MediaTransformer - это программно-технологическое освоение преподавателем программы на рабочем месте, где конструируется ресурс. Эта работа ведется преподавателями совместно с сотрудниками ИТОО УрФУ. Эти же люди ведут разработку, совершенствование и доработку программного обеспечения в зависимости от пожеланий преподавателей, создающих проект: удобство работы с меню, с клавиатурой и мышью, удобство и

скорость загрузки материалов, способы создания гиперссылок, формат представления аудио и видеоматериалов и прочие технические нюансы, которые становятся понятны только в процессе исполнения проекта.

Третий этап работы над ресурсом – это воплощение дизайна проекта в конкретно-чувственную выразительную мультимедийную среду (Рис. 1,2,3). Здесь проявляется вкус и такт педагогов и программистов, увлеченных технологическим преобразованием традиционной системы образования в ее новое электронное качество. Это позволяет тем, кто вырос и работал в традиционной образовательной технологии, сохранить в электронной форме все то лучшее, что было наработано за долгие годы плодотворной преподавательской деятельности, а тем, кто живет сегодня в Интернет-пространстве, и тем, кто проектирует Университетскую часть Интернет-пространства будущего выявить и продемонстрировать новые образовательные возможности информационного суперхайвея, когда учебные материалы, задания и иллюстрации могут даваться и в визуальном, и в аудиальном, и в видео-формате.

Когда мультимедийный ресурс начинает жить своей жизнью – его посещают студенты, преподаватели пользуются его возможностями на лекциях и семинарах, при проведении промежуточных контрольных мероприятий, понимаешь, что постграмотность – это, когда преподаватель раньше выложил свою лекцию в Интернете, чем пришел к студентам прочесть ее, а студенты раньше просмотрели на своих гаджетах вводящие в проблему визуальные материалы, чем пришли на семинар, чтобы обсудить их. Теперь мы будем встречаться со студентами в пространствах двух уровней: сначала в образовательном Интернет-пространстве, а затем в учебной аудитории.

Иллюстративные материалы проекта.



Рис. 1

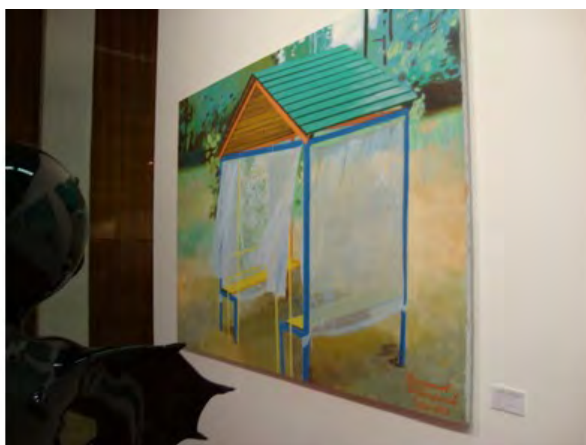


Рис. 2



Рис. 3